LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 21 - SETTEMBRE 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE

WWW.GAMEPLAYER.IT

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

DISPONIBILE SU OLTRE 220 SITI WEB!

GIOCO GRATIS
Clicca qui!

EDIZIONI PLAYER Srl - Mensile di Tecnologia, Hi-Tech, Computer & Videogiochi - ANNO 2 - NUMERO 21 - Settembre 2007 - www.gameplayer.it

CLICCA QUI

GAMES CONVENTION

Tutte le novità dalla fiera di Lipsia!

METROID 3

La corruzione di Samus Aran!

HAZE

Ubisoft porta il futuro su PS3!

SOMMARIO

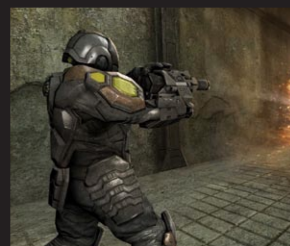
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 21 - SETTEMBRE 2007

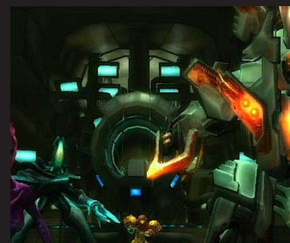


BATTLE OF BRITAIN: COMMANDO - GIOCA SUBITO!











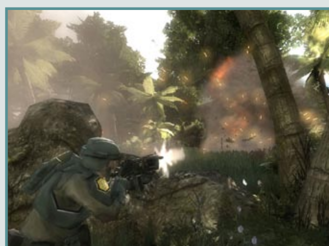
E D I T O R I A L E

Il divertimento si avvicina: l'edizione 2007 di ***Romics*** si prospetta un'esperienza semplicemente grandiosa nel panorama dell'Entertainment italiano. Dal 4 al 7 ottobre, nell'avveniristica cornice della Nuova Fiera di Roma, sarà possibile partecipare a decine di mostre, scoprire le novità dal mondo del Fumetto e dell'Animazione e, soprattutto, prendere parte al ***PRIMO GOLDEN GAME***, torneo ufficiale della nostra rivista. A disposizione dei visitatori ci saranno oltre 40 postazioni di gioco (avete letto bene!) e sarà possibile tentare la scalata al podio per vincere i numerosissimi premi posti in palio dai nostri partner. Per saperne di più, tenete d'occhio il sito **www.gameplayer.it,** che nei prossimi giorni pubblicherà il calendario completo... e buon divertimento!

CESARE ARIETTI

SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!



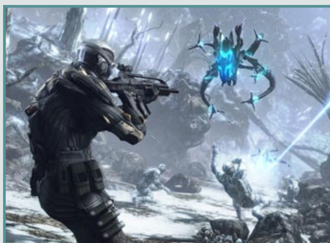



GAMES CONVENTION 2007

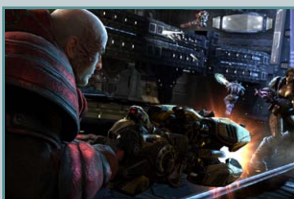
Lipsia incontra "i grandi" del divertimento. E l'Europa esulta...

La crisi che ha coinvolto l'*E3* ha scosso il mercato dell'Entertainment e la centralità degli Stati Uniti ha iniziato fortemente a vacillare: come in una sorta di Risiko del gaming, le forze in campo hanno visto l'ascesa del ***Tokyo Game Show*** seguito a ruota dal ***Games Convention*** di Lipsia, festival europeo che fino allo scorso anno poteva ancora considerarsi un evento "periferico". Ora invece il Vecchio Continente torna ad interessare sia gli sviluppatori che i non addetti ai lavori: con una presenza di oltre 185.000 visitatori e 503 società espositrici, la manifestazione tedesca ha conquistato una posizione di rilievo nel panorama del divertimento. Un grande evento, che dal 23 al 26 agosto ha catalizzato l'attenzione dei fan, accorsi per vedere interessanti anteprime: a partire da ***Haze***, titolo ***Ubisoft*** che prova a sfidare ***Halo 3***, e da ***Prototype***, interessante action prodotto da ***Sierra*** che si colloca a metà strada tra ***GTA*** e ***Akira***. Molto simile invece a ***Tomb Raider*** è ***Wet***, un action futuristico che vede come protagonista una giovane fanciulla tutt'altro che indifesa. Durante la *Convention* sono stati premiati i migliori titoli in uscita: tra tutti ha trionfato ***Crysys***, che ha conquistato sia la classifica ***PC*** che gli ospiti della fiera. E ora non ci resta che attendere... l'edizione 2008!





MOSTRATO ANCHE UT3!

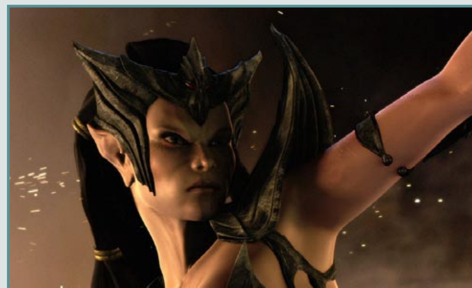
WORK IN PROGRESS PER L'ATTESO FPS

Unreal Tournament III* di *Epic Games* è forse** l'unico gioco ad avere un hype di attesa pari a quello di ***Halo 3. Il gioco supporterà nuove modalità, a partire dal cosiddetto ***Warfare Mode***, una sorta di battaglia per la conquista di basi avversarie. Sembra però che solo la versione ***PC*** avrà un editor di mappe, anche se gli utenti di ***PS3*** potranno importare i progetti completi da computer. Il gioco sarà rilasciato in Europa il prossimo 16 novembre.

UNA BETA DA GUINNES

CLAMOROSO SUCCESSO PER W.A.R.

G*OA* ed *EA Mythic* hanno annunciato che più di 400.000 giocatori si sono iscritti al closed beta test di ***Warhammer Online: Age of Reckoning***, rendendola una delle più popolari nella storia dei multiplayer di massa. Previsto per l'inizio del 2008, il ***MMORPG*** continua ad attirare legioni di bramosi partecipanti.



I PRIMI FRUTTI DELL'XNA

PROGRAMMARE GIOCHI? FACILE!

Grazie all'uso di *XNA*, un potente tool di *Microsoft* per lo sviluppo di giochi, l'artista britannico ***Luc Bernard*** ha realizzato ***Eternity Child***, un interessante platform per ***Xbox Live Arcade***. Il gioco sarà presto convertito per ***DS*** e ***Wii***, portando le colorate atomosfere in una nuova dimensione. Attualmente è in fase di sviluppo anche una serie e una linea di giocattoli dedicata al titolo: niente male!



UNA CITTA' DA GIOCARE

FARE IL SINDACO E' UNO SPASSO?

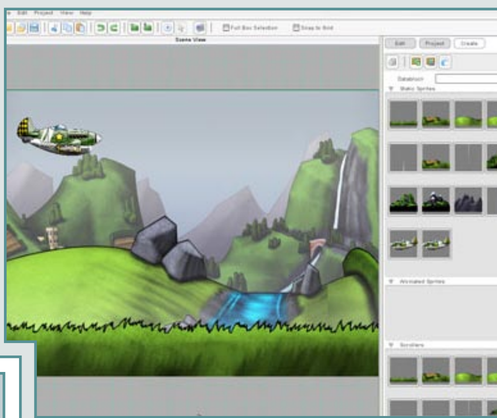
Si chiama *City Life 2008* e promette di arrivare dove *Sim City* si è fermato: in città. Proprio così, parliamo di un nuovo simulatore "di sindaco", previsto su PC per il 2008. Il titolo, sviluppato da ***Focus***, permetterà di costruire anche celebri edifici dell'architettura, come ad esempio la Cattedrale di S. Paolo. Se il gioco riuscirà a superare ***Sim City*** lo scopriremo soltanto... alle prossime elezioni!



MARIO SPRINTA SUL WII

I MAGNIFICI SEDICI!!!

Attraverso l'official *Nintendo Magazine* del Regno Unito siamo venuti a conoscenza della possibilità che il prossimo capitolo di ***Mario Kart*** su ***Wii***, potrà usufruire della modalità online coinvolgendo fino a 16 giocatori. Le piste giocabili saranno quelle viste nel capitolo dedicato al ***DS***, più ovviamente una serie di completamente nuove. Un capolavoro annunciato? Chi vivrà, guiderà...



UN RPG ETERNO AL TGS?

IL 2008 PROMETTE BENE...

Namco-Bandai* presenterà *Eternal Sonata al prossimo ***Tokyo Game Show***. E' stata confermata anche una versione ***Xbox 360*** del popolare ***RPG***, che questa volta promette di riscrivere il genere grazie ad una realizzazione tecnica mozza fiato. Il gioco sarà rilasciato nel 2008... vedremo se avrà successo!





Il DS SI TINGE D'ARGENTO!

***Nintendo* Europa ha annunciato che il 12 ottobre** sarà disponibile la versione *Silver* del portatile a doppio schermo. L'argento si andrà ad ad unire alle già presenti varianti di colore: bianco, nero e rosa. Di che DS siete?



YAKUZA 3 CONFERMATO!

Direttamente della famosa rivista *Famitsu*, arriva la conferma dello sviluppo su ***PS3*** del terzo capitolo di ***Yakuza***! Non sappiamo ancora se il gioco sarà un'esclusiva ***Sony*** ma preparatevi lo stesso a combattere!



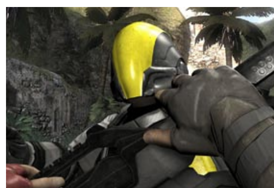
STOP A CRACKDOWN

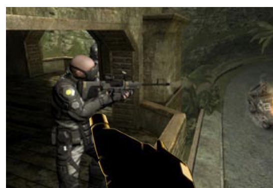
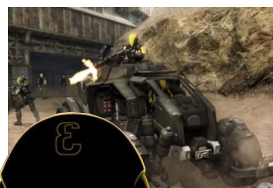
Un portavoce di *RealTime Worlds* ha escluso l'arrivo di ***Crackdown 2*** affermando che in questo momento la concentrazione è posta su un progetto più sfizioso. Dichiarazioni un tantino precoci? Lo sapremo solo col tempo!



ALBATROSS 18: E SONO 3

OGPlanet* ha annunciato che la terza stagione** del suo fantasy ***RPG basato sul golf, arriverà ad ottobre e sarà intitolato per l'occasione "*Revolution*". Aspettiamoci nuovi oggetti, percorsi e molto altro ancora...

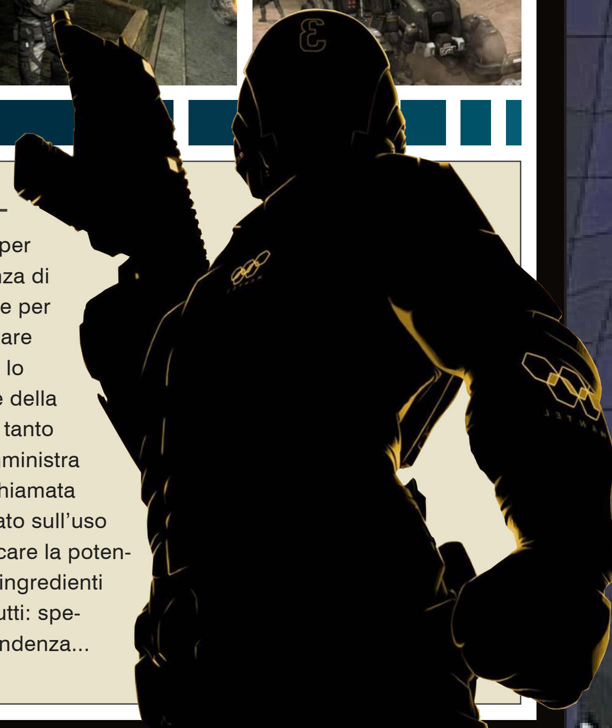



HAZE

Publisher: Ubisoft / **Genere:** FPS / **Uscita:** N / A



Ci sono giochi che riescono a far parlare di sé immediatamente e ***Haze*** è proprio uno di questi: il nuovo *FPS* di ***Free Radical Design***, che sarà rilasciato sotto etichetta ***Ubisoft*** il prossimo 23 novembre, promette azione degna della Nextgen. Ovviamente la pubblicazione in concomitanza con ***Halo 3*** potrebbe spaventare non pochi publishers, ma questo gioco sembra non temere la pesante concorrenza di ***Bungie***: innanzitutto perché Haze sarà rilasciato non solo su ***Xbox 360*** e PC ma anche su ***PlayStation 3***; ciò significa che avremo un rivale agguerrito per ***Resistance: Fall of Man*** da ogni punto di vista. Forse anche nell'implementazione del multiplayer che offrirà una divertentissiva modalità di co-op per quattro giocatori, rendendo l'esperienza di gioco immediata e coinvolgente anche per i principianti. La grafica potrà beneficiare di ambientazioni hi-tech, che saranno lo sfondo ideale per le "strane" manovre della Mantel, un'associazione pacifista che tanto pacifica non è, dal momento che somministra ai propri soldati una droga speciale chiamata ***Nectar***. Il gameplay sarà proprio basato sull'uso di questa sostanza, capace di amplificare la potenza dei vari combattenti. Insomma, gli ingredienti per un shooter di alto livello ci sono tutti: speriamo soltanto che non provochi dipendenza... almeno non come il nectar!





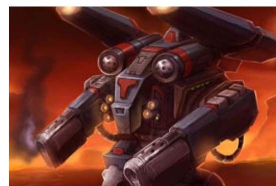


SACRED 2

Publisher: Ascaron / **Genere:** RPG / **Uscita:** 2008



Siamo proprio sicuri che dire Hack'n Slash sia come sussurrare nell'orecchio di ogni buon videogiocatore la parola ***Diablo***? Fino al 2004 questa ipotesi poteva anche essere condivisa da tutti, ma in quel memorabile anno ***Ascaron Entertainment*** sorprese la critica con ***Sacred***. Gli sviluppatori sono ora a buon punto nella realizzazione del secondo capitolo per ***PC*** e ***Xbox 360*** che, da quanto apprezzato all'ultima ***Games Convention***, darà filo da torcere a molte software house più affermate. Cosa mai potrà importarci della trama del gioco quando i programmatori hanno dichiarato che riusciremo a combattere contro almeno 50 mostri contemporaneamente su schermo? Gli amanti del genere sanno bene che la classica struttura ***RPG*** non sarà lasciata al caso, quindi aspettiamoci un upgrade generale di equipaggiamenti, dungeon, quest, nemici, e chi più ne ha, più ne metta (al posto giusto ovviamente). Nell'attesa consoliamoci con una partitina al primo ***Sacred***, magari apprezzando ancora le sontuose curve della vampiressa.




STARCRAFT 2

Publisher: Blizzard / **Genere:** RTS
Uscita: 2008



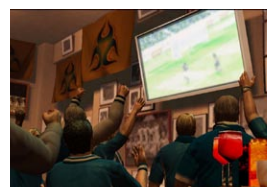
Ancora in fase di lavorazione questo *Starcraft 2*? Si fa di certo desiderare. Quello che salta subito all'occhio dello stato attuale del gioco è l'attenzione rivolta alla modalità single player, che potrà vantare su filmati e dialoghi in tempo reale, per accrescere al massimo il coinvolgimento dei giocatori. Ma il massimo che il titolo potrà offrire dipenderà dal gioco online, dove l'uso della strategia, combinato ai miglioramenti apportati al gameplay dovrebbe originare un mix esplosivo. In particolare sembra che sia stata pesantemente aumentata la libertà di disporre le proprie armate, per evitare combattimenti ripetitivi o noiosi. Se amate gli strategici o conoscete le referenze di ***Blizzard*** continuate a tenere d'occhio il calendario...











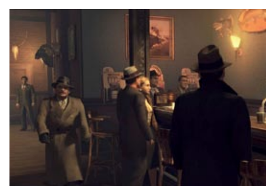
PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Publisher: Konami / **Genere:** Sport / **Uscita:** Ottobre 2007

MULTI ***Il mondo è bello perchè è vario!*** Forse non il mondo dei videogiochi... almeno per quel che riguarda il genere calcistico. Perchè mai? La risposta è scontata. Negli ultimi anni la scena delle simulazioni calcistiche è stata dominata dal "Re del calcio" battezzato con il nome di ***Pro Evolution Soccer***. Ed ecco che il colosso nipponico ci fa sniffare il fragrante odore di una nuova sfida: ***Pro Evolution Soccer 2008*** *is coming,* gente! Ci attende un settimo capitolo tutto da guardare: dimentichiamo la versione tagliuzzata dell'***Xbox 360*** e apriamo il nostro sguardo e i nostri cuori ad un comparto tecnico abilmente rivisitato. Le console di nuova generazione saranno spremute come un limone d'estate per garantire animazioni fluidissime, stadi minuziosamente curati, un motore fisico realistico ed effetti di prim'ordine. Il gioco arriverà per tutte le principali console attuali (e Pc ovviamente), comprese le versioni "depotenziate" per ***Nintendo DS***, ***PSP***, ***PlayStation 2*** e wireless.











MAFIA 2

Publisher: Take 2 / **Genere:** Azione
Uscita: 2008

PS3 **Solamente coloro che hanno avuto l'occasione** di godersi il primo capitolo su PC conoscono le potenzialità di questo sequel dedicato allo spietato mondo delle istituzioni mafiose. In questo secondo episodio, la storia ci catapulterà tra gli anni '40 e '50 all'interno di una città pulsante di vita propria nella quale avverranno le nostre funeste gesta. I programmatori della ***Illusion Softworks*** stanno concentrando i loro sforzi sul creare situazioni di forte riferimento cinematografico, dando un taglio marcatamente hollywoodiano alle scene in-game. A risentirci con aggiornamenti freschi dal mondo di ***Lost Heaven***, magari con una data ufficiale non ancora diramata.



BEOWULF

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Azione / **Uscita:** Novembre 2007



Astutamente ispirato alla pellicola di *Robert Zemeckis*, *Ubisoft* ci presenta ***Beowulf***, action game (con elementi *RPG/hack'n'slash*) presentato all'ultimo ***E3*** in versione giocabile e previsto a novembre per tutte le piattaforme nextgen e ***PC***. Questo promettente titolo è in lavorazione dall'inizio del 2006 e in tutti questi mesi i programmatori hanno incentrato i propri sforzi soprattutto sulla giocabilità, creando un sistema di combattimento spettacolare che ricorda molto scene di azione apprezzate in film come "***Il Gladiatore***" o "***Braveheart***". Per sbaragliare interi eserciti di mostri potremo far affidamento sul nostro "potere animale", una speciale abilità che sprigiona una furia innata del protagonista (il classico duro medievale) che eseguirà una serie di attacchi letali che non risparmieranno neanche i propri alleati. Il titolo sembra interessante e il fascino "vichingo" che possiamo ammirare dalle foto ha già rubato il cuore di metà redazione... se poi pensiamo ai successi... possiamo solo che ben sperare!





Un cinema in casa!

Sanyo inizia lo sviluppo di nuovi proiettori DLP!

■ **A cura di Valerio Fusco**

M**entre la tecnologia LCD si sta evolvendo** a velocità impressionante, anche i videoproiettori stanno vivendo una nuova giovinezza tecnologica. Scompaiono le tv a tubo catodico e il salotto di casa si appresta ad ospitare veri e propri ***Home Theatre***. Non stupisce quindi la decisione di ***Sanyo***, che ha annunciato lo sviluppo di proiettori *Digital Light Processing* (***DLP***), in produzione proprio in questi giorni. In particolare saranno realizzati due modelli principali: un entry level pensato per tutti, che raggiungerà i 2.000 ANSI lumen, e un modello professionale da da 5.200 ANSI lumen. Entrambi i proiettori, in ogni caso, garantiscono un livello qualitativo impressionante, soprattutto per immagini a bassa risoluzione come quelle provenienti da uscite S-VGA. Inoltre la scelta di adottare lo standard ***DLP*** assicura dimensioni altamente contenute dei modelli, con molti benefici anche per la loro portabilità. Inoltre potranno essere utilizzati per proiezioni di lunga durata, affrontando anche ventiquattro ore consecutive senza grandi problemi. Insomma: il cinema quando volete... dove volete!









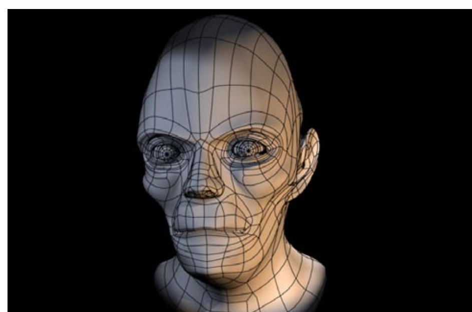


Reflex digitale... ma in grande stile!

Panasonic presenta il nuovo modello DMC-L10...

I**mmagini stupende? Sembra essere questo lo standard** che definisce le nuove fotocamere digitali. E ***Panasonic*** non intende lasciare il mercato alla concorrenza, con questa seconda fotocamera reflex. Si chiama ***DMC-L10*** e integra un display da 2,5 pollici con *Free Angle*, che permette la rotazione fino a 270 gradi. Questo gioiello realizza immagini a 10,1 Megapixel, il cui effetto è amplificato dal *Dust Reduction*, un sistema che impedisce alla polvere di rovinare le foto. Infine integra il motore ***Venus Engine III***, che migliora ulteriormente la qualità dell'immagine... Spettacolare!





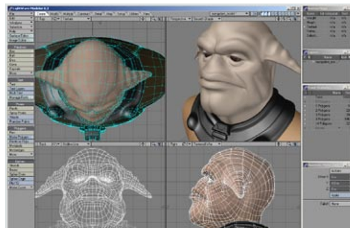


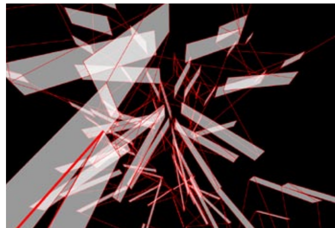
GAME DEVELOPMENT

Quando gli sviluppatori incontrano il pubblico: **Digi-Guys** e **Raylight**!

▪ A cura di Cesare Arietti

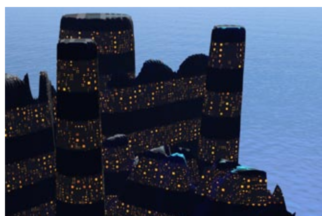
Continua il nostro viaggio alla scoperta dei seminari *Ad Aspera per Aspra*, promossi da *Initium Studios* e dallo ***IASI - CNR***. Un ciclo di conferenze che, dal 22 giugno all'11 luglio, hanno coinvolto esperti del mondo del *Game Development*. Lo scorso mese abbiamo parlato delle problematiche legate all'*Engine* e della sua corretta identificazione. Questa volta partiamo dall'intervento curato dal bravo ***Carlo Ivo Alimo Bianchi***, "illuminatore" che lavora a Londra presso ***Digi-Guys***. Il team è attualmente impegnato su ***WarDevil*** (ora ribattezzato ***Enigma***), un'interessante progetto per ***PlayStation 3*** che sarà rilasciato nella doppia versione di film digitale e gioco completo. La particolarità del titolo ruota attorno al processo di illuminazione utilizzato per migliorare le qualità delle texture: parliamo della "bakerizzazione", una tecnica di ultima generazione che permette di "bruciare" (dall'inglese "to bake") informazioni sulla luce direttamente sulle texture. In questo modo la CPU non è costretta a calcolare in tempo reale gli effetti di luce su tutte le superfici, con un notevole risparmio di risorse ed un sensibile miglioramente nella qualità visiva delle scene: alcuni render mostrati, in particolare un primo piano del protagonista, hanno messo in luce (è proprio il caso di dirlo!) un dettaglio davvero stupefacente, vicinissimo al fotorealismo. Il progetto, in ogni caso, è coperto dal più stretto riserbo dal momento che sarà ufficialmente pubblicato solo nel tardo 2008, per cui le informazioni sulle tecniche adotatte sono state particolarmente "centellinate". Ma in Italia che succede invece? Come vivono le software house nostrane? A questo interrogativo rispondono ***Massimiliano Di Monda*** e ***Gaetano Campagna***, rispettivamente Presidente e Programmatore di ***Raylight Studios***, che hanno illustrato la complessa situazione del nostro Paese attraverso la loro esperienza personale. ***Raylight*** è una realtà che da



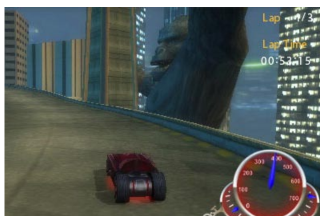














WARDEVIL (ENIGMA) - PS3

(continua da pagina 8)

diversi anni è nota a livello internazionale, grazie a produzioni per le principali console ***Nintendo*** e per ***PSP***. Secondo ***Di Monda***, proprio la scelta del formato da supportare si rivela fondamentale per la riuscita di un videogioco: è il caso ad esempio del portatile ***Sony***, il cui successo iniziale aveva convinto il publisher alla produzione di un titolo (***Hot Wheels***) per questa piattaforma, salvo poi orientarsi su ***DS*** quando le “cifre” del mercato hanno premiato la console a doppio schermo. A differenza di quanto si crede, sviluppare sulle due piattaforme ha costi quasi equivalenti, dunque la scelta di uno sviluppatore non può non tenere conto della diffusione dei particolari sistemi. ***Raylight*** ha anche mostrato ***BlueRoses***, la tecnologia utilizzata per costruire il codice del gioco. Si tratta di un framework, una serie di librerie di basso livello, che consente di realizzare porting di giochi in maniera molto semplice, dal momento che i metodi di sviluppo sono analoghi su tutte le piattaforme; l’unico intervento sostanziale per effettuare la conversione riguarda le differenze di hardware, solitamente legate al ***Software Develpment Kit*** della piattaforma. Insomma, ***Initium Studios*** ha proposto un’occasione interessante per scoprire i *know-how* della *Game Industry*. Argomenti che saranno nuovamente proposti in occasione di ***Romics 2007***, dal 4 al 7 ottobre... se siete interessanti non potete mancare per nessun motivo!

Per informazioni visitate il sito:
www.initium-studios.org

Recensioni | Publisher: 2K Games | Developer: Irrational G. | Genere: FPS / RPG | Giocatori: 1



BIOSHOCK

Paura dell'acqua e degli spazi chiusi? Allora entrate... e preparatevi a sparare!

Claudio "Tor Landeel" Fortuna

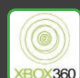
Siamo negli anni '40. L'aereo su cui siete a bordo d'un tratto si scuote violentemente, iniziando una lunga discesa. Perdete conoscenza. All'improvviso, vi ritrovate sott'acqua e lottate disperatamente per ritornare in superficie solo per assistere alla rovina: i resti del velivolo sono in fiamme senza apparente via di salvezza. Proprio quando la speranza è persa, un piccolo isolotto illuminato attira la vostra attenzione, convincendovi che raggiungerlo rappresenti la fine dell'incubo... ma vi sbagliate. E' solo l'inizio! La situazione non poteva essere peggiore: l'isolotto è solo la porta che conduce a ***Rapture***, una colossale città sottomarina costruita sulla base di folli idee utopiche di un tale chiamato ***Andrew Ryan***, che incarna il "cattivo" del gioco. Come probabilmente avrete capito dall'introduzione, l'ultima fatica della ***Irrational Games*** su ***Xbox 360*** e PC predilige prima di tutto una totale immersione per il giocatore, completamente circondato da un'ambiente ostile e claustrofobico in un gioco che definire semplicemente ***FPS*** si rivela riduttivo. Sin dalle prime battute è evidente che ***Bioshock*** ha qualcosa in più rispetto agli altri titoli, condividendone solo la visuale ed i controlli: le sensazioni che trapelano al giocatore ricordano da vicino quelle provate con giochi come ***Half Life 2*** e ***System Shock 2***, ma elevate all'ennesima potenza. Nonostante l'effettiva linearità dello scorrere dei livelli, infatti, la città di ***Rapture*** è piena di stanze e corridoi che non attendono altro che essere esplorati, ricompensando il giocatore con bonus e sorprese capaci di donare quel qualcosa in più da tutti i punti di vista, trama compresa. Grazie alla grande originalità, gli innumerevoli tocchi di classe, l'eccezionale atmosfera e la meravigliosa realizzazione curata in ogni particolare ***Bioshock*** si candida senza ombra di dubbio a rivelazione e gioco dell'anno... parola anche di ***Big Daddy***!











DISPONIBILE ANCHE PER:
PC

SITO UFFICIALE

Voce	Voto
Grafica	95
Giocabilità	98
Sonoro	96
Longevità	95

Grafica 95
+ Capacità grafiche così ben sfruttate da fare paura

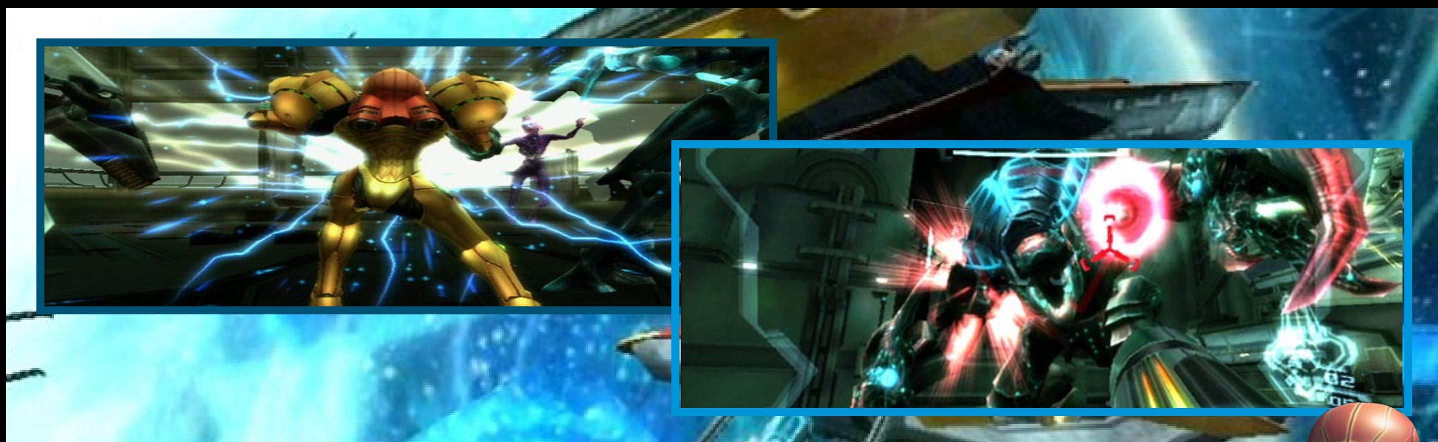
Giocabilità 98
+ Infinite possibilità e divertimento grazie alla perfetta IA

Sonoro 96
+ Vi sembrerà di essere lì
+ Colonna sonora da brivido

Longevità 95
- Niente multiplayer...
+ ... ma durerà comunque a lungo

GLOBALE 97

Publisher: Nintendo | Developer: Retro Studios | Genere: FPS / Avventura | Giocatori: 1



METROID PRIME 3: CORRUPTION

L'abbiamo atteso per oltre tre anni... e ora la perfezione sbarca su Nintendo Wii!

A cura di: Cesare "Meteo" Arietti

Diciamolo chiaramente: *Metroid Prime 3: Corruption* è il peggior capitolo della serie. La realizzazione tecnica fa rimpiangere gli episodi precedenti, mentre la giocabilità si attesta su livelli piuttosto bassi. Ok, finiamola di scherzare e parliamo seriamente: i ***Retro Studios***, che avevano rilasciato le demo del gioco da oltre un anno, hanno posticipato l'uscita di quasi dodici mesi e forse "qualche" motivo c'era. Ed eccoci quindi a parlare del titolo ***Nintendo*** più atteso dopo ***The Legend of Zelda: Twilight Princess***, quintessenza dell'avventura spaziale per eccellenza: ***Metroid***. Che il concept ricalcasse la serie "Prime" era piuttosto evidente e questo ha suscitato non poche perplessità, soprattutto per chi credeva che le idee originali fossero terminate con ***Echoes***, il secondo capitolo apparso su ***Gamecube***. Ma fin dall'inizio, ***Corruption*** dimostra che qualche cosa è cambiato. In meglio, anzi no, alla perfezione. Fin dalle prime scene ci rendiamo conto della seconda grande novità del gioco: il parlato, che per la prima volta entra a far parte della saga; ascoltare i dialoghi dei soldati o la voce del computer *Aurora Unit*, che ci guiderà nelle varie missioni, contribuisce a immergere il giocatore come mai prima d'ora. Ovviamente a trarne beneficio in entrambi i casi è la narrazione, che risulta intrigante e sempre coinvolgente. Ovviamente un buon contributo arriva dal cast dei personaggi, che ancora una volta annovera ***Dark Samus***, e dall'intreccio che si snoda attorno alla "corruzione" fisica e mentale della bella protagonista. Ci vorrebbero altre duemila pagine per parlare di questo capolavoro. Possiamo solo dire: semplicemente grandioso, semplicemente ***Metroid***.











IN ESCLUSIVA PER:
Nintendo Wii

SITO UFFICIALE

Grafica 95
+ Ambientazioni uniche e mai viste
+ Tutto a 60 frames

Giocabilità 94
- Nulla di nuovo nel concept...
+ ... ma sempre unico da giocare

Sonoro 97
+ Colonna sonora da brivido
+ Dialoghi ed effetti eccezionali

Longevità 93
+ 20 ore di azione pura
- Niente multiplayer

GLOBALE 95



HEAVENLY SWORD

Uno dei giochi più attesi sbarca su PlayStation 3: avremo finalmente una compagna per Kratos?

A cura di: Andrea "Xravy" Garroni

Un re malvagio che invade un piccolo regno... innumerevoli volte, sia nei videogames che nel cinema, è stata rappresentata questa storia. Eppure ***Heavenly Sword***, titolo in esclusiva per ***PlayStation 3*** e sviluppato da un develop team nato da una "costola" di ***Sony***, i ***Ninja Theory***, sembra avere quel "quid" in più rispetto a tutte le altre produzioni. Salta immediatamente all'occhio la qualità superba del concept, sia da un punto di vista tecnico (alta risoluzione che sfrutta appieno i capientissimi ***BluRay*** di ***Sony***) che dal punto di vista della narrazione, realmente influenzata dalle grandi produzioni hollywoodiane. Il gameplay lascia alquanto perplessi, poichè la nostra bellissima eroina tenderà verso movimenti del tutto simili a quelli che farebbe ogni buon ***Kratos*** al mondo. Da un titolo di questo calibro francamente era lecito aspettarsi innovazioni anche sotto questo profilo. Unica novità interessante è quella relativa alla posizione di "Guardia" della bella ***Nariko***: infatti la protagonista, senza la necessità di premere alcun tasto, assume la posizione di difesa automaticamente, permettendoci così di dedicarci unicamente alle fasi di attacco. Peccato che, in caso di necessità, non sia possibile mettersi in posizione di difesa manualmente, particolarmente utile specialmente contro i boss e i nemici più ostici. Un videogame purtroppo breve, con alcune pecche (somiglianze smodate con ***God of War***) ma che, grazie ad una regia e ad una colonna sonora straordinarie, emozionerà ogni gamer.















IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Grafica 93
+ Ambienti e animazioni fluide
+ Espressioni incredibili

Giocabilità 85
+ Controlli ottimo
- Concept riciclato qua e la

Sonoro 90
+ Colonna sonora da Oscar
- Effetti non credibili

Longevità 80
+ Avventura coinvolgente
- Poche ore di gioco

GLOBALE 90

Publisher: Microsoft | Developer: Mistwalker | Genere: RPG | Giocatori: 1 - ?





BLUE DRAGON

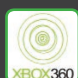
Akira Toriyama sfida Final Fantasy su Xbox 360... è la nascita di un mito?

A cura di: Valerio "ZatamuS" Fusco

Squadra che vince non si cambia: è così che si devono essere incontrati ***Hironobu Sakaguchi***, che ha curato la saga di ***Final Fantasy***, ***Nobuo Uematsu*** e ***Akira Toriyama***, universalmente noto per aver realizzato ***Dragon Ball***. In più, se pensiamo che questo poderoso staff è stato reclutato per una produzione ***Microsoft***, allora dovremmo cercare di non perdere d'occhio i risultati di tale lavoro. Purtroppo, non è tutto oro ciò che luccica e ***Blue Dragon***, ghiotta esclusiva di ***Xbox 360***, non fa eccezione. Che qualcosa sia andato storto in fase di sviluppo? Nulla di tutto questo, ma il lavoro svolto dal team ***Mistwalker*** non convince appieno. Che l'***Xbox 360*** abbia sempre sofferto una penuria desolante di ***J-RPG*** è cosa nota. La concorrenza può vantare intere generazioni di giochi di ruolo, mentre effettivamente la casa di Redmond in questo è decisamente profana. Nonostante questo, i riusltati ottenuti con ***Blue Dragon*** non sono affatto deludenti: tutti gli elementi di un buon gioco di ruolo ci sono, a partire dallo stile grafico fumettoso (certamente l'aspetto migliore del gioco) e da un sistema di crescita diviso per classi che riesce a intrigare; in effetti, è possibile sbloccare nuove skills e classi, che a loro volta possono essere "mixate" per ottenere le caratteristiche migliori di ciascuna. Si tratta di una scelta che aiuta molto durante i combattimenti, che stavolta non sono casuali come ci si potrebbe aspettare ma eludibili dopo aver avvistato i nemici. Tutto molto bello, ma qualcosa ancora non torna... Il problema di fondo con ***Blue Dragon*** è che, di fatto, nessuna delle caratteristiche di gioco riesce a superare la media. Certo, se amate il genere ritroverete pedissequamente tutti gli elementi che hanno reso celebre il genere, ma se cercate qualcosa che possa affrontare a viso aperto ***Final Fantasy*** dovete cercare altrove.







IN ESCLUSIVA PER:
Xbox 360

SITO UFFICIALE

Voce	Punteggio	Commento
Grafica	84	+ Realizzazione tecnica di buon livello + Colori attraenti
Giocabilità	82	+ Tipico gameplay dei J-RPG - Forse troppo tipico...
Sonoro	75	+ Carini gli effetti ma... - ...le melodie sono ripetitive
Longevità	79	+ Storia avvincente e abbastanza lunga + Buon supporto online

GLOBALE 82

FLASH REVIEW


WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Konami / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 2

J-LEAGUE WINNING ELEVEN '07




Dopo innumerevoli tornei, sfide e calci al pad, eccoci qui a testare un nuovo maxi-aggiornamento del mitico ***PES 6*** per ***PlayStation 2***. ***J-League 2007*** tecnicamente somiglia molto al gioco principale, eccezion fatta per alcune animazioni, ma la cosa che richiama l'acquisto è senza dubbio l'incredibile modalità *Fantasista* che permetterà di creare e utilizzare in campo un solo giocatore. Imperdibile per i "Pessisti"!


VOTO >> >> >> **7.8**
Chi fa da se, fa per... undici

Publisher: Sony / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 3

RAMPAGE: WORLD TOUR




Ricordate il gorillone, il dinosauro verde e il lupo gigante che circa 20 anni fa si dilettavano a distruggere edifici nei bar di tutto il mondo? Difficile non rimembrare ***Rampage***! ***PlayStation 3*** ci "delizia" con un capitolo rivisitato di questo "spacca e mangia" ribattezzato ***World Tour***. Due ore di gioco e sarete cotti: la monotonia dell'azione e una longevità ridicola non fanno altro che far rimpiangere i bei tempi passati.

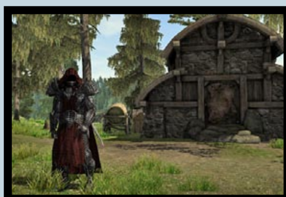

VOTO >> >> >> **4.1**
Conviene traslocare!

Publisher: SouthPeak / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1 - ?

TWO WORLDS

Due mondi, tante perplessità... ***Two Worlds*** è un classico ***RPG*** dall'inconfondibile stile occidentale che tanto ha appassionato i players con titoli come ***Diablo***, ***Gothic*** e compagnia bella. Purtroppo ***Reality Pump*** ha presentato al mondo un titolo che sfoggia un gameplay macchinoso e un'esperienza online disarmante. Soltanto i meno puristi potranno ripescarlo dall'abisso dei giochi catalogati come: "*capolavoro mancato*"!


VOTO >> >> >> **6.2**
Due Mondi di difetti

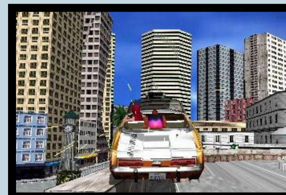



Publisher: SEGA / **Genere: Guida**-Azione / **Giocatori:** 1 - 2

CRAZY TAXI: FARE WARS

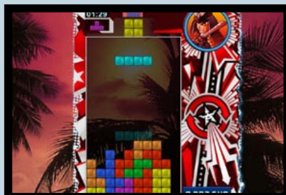
Musica rock/punk strappacapelli, derapate clamorose e adrenalina che scorre a fiumi: sono queste le caratteristiche principali di ***Crazy Taxi***, la saga racing action più amata di tutti i tempi. E di questa insapettata apparizione su ***PSP*** che possiamo dire? Due episodi completi, gameplay scorrevole e divertente, traccie audio customizzabili, minigiochi a non finire e modalità multi interessante. Tutto ciò è mooolto crazy!!!


VOTO >> >> >> **7.3**
Pura follia stradale!

Publisher: THQ / **Genere:** Puzzle-Azione / **Giocatori:** 1 - 4

TETRIS EVOLUTION

La tradizione ludica non lascia scampo neanche al 'mostriciattolo' verde della ***Microsoft***; come poteva mancare all'appello ***Tetris***, lo storico puzzle game? Cambiando i tempi migliorano di conseguenza l'impatto grafico e l'innata giocabilità, ma la caratteristica veramente interessante di ***Tetris Evolution*** è la possibilità di sfidarsi fino a 16 giocatori. Purtroppo la serie ha raggiunto i limiti di età ... e si vede!


VOTO >> >> >> **6.1**
Che strizza lo strizzacervelli

Publisher: Atlus Software / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

ETRIAN ODYSSEY





Sviluppato in sordina da ***Atlus***, ***Etrian Odyssey*** non è affatto un classico gioco di ruolo orientale, cosa che a prima vista può trarre in inganno. Il titolo, in esclusiva per ***DS***, ricalca infatti i vecchi ***RPG*** in cui l'azione era incentrata prevalentemente nei dungeon, spostandosi di casella in casella nelle varie ambientazioni, con una visuale in prima persona. Un titolo non adatto a tutti ma che regalerà un sogno ai giocatori più audaci.


VOTO >> >> >> **7.8**
Dungeon... che passione!

A cura di Riccardo "Riki" Fusco






Publisher: Namco Bandai / **Genere:** Picchiaduro / **Giocatori:** 1 - 2

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES

Che Naruto rappresenti in un certo senso il *Dragon Ball* degli anni 'Novanta ormai è cosa piuttosto evidente: e se ad ammettere le somiglianze è proprio Kishimoto, che ha scritto e disegnato il fumetto originale, allora possiamo crederci senza difficoltà. Entrambe le serie possono vantare su un cast di personaggi talmente grande da inugurare un vero e proprio mondo alternativo, ricco di intrecci e storie secondarie. Così non poteva mancare la nuova versione giocabile per ***PSP,*** incarnata in questo ***Naruto: Ultimate Ninja Heroes***. Non è necessario conoscere la serie a memoria per apprezzare il titolo, che si rivela presto un picchiaduro finto 3D immediato e semplice da giocare. Sono previste diverse opzioni: il classico story mode, gioco singolo contro la CPU, il wireless mode e la Naruto's House, dove sbloccare tutti i materiali segreti. Imperdibile!





GRAFICA	79	78 GLOBALE
SONORO	82	
GIOCABILITA'	75	
LONGEVITA'	72	






Publisher: Nintendo / **Genere:** Azione/Aavventura / **Giocatori:** 1 - 2

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Anche se la frase "*The Legend of Zelda*" significa letteralmente "*La leggenda di Zelda*", possiamo senz'altro affermare che con il tempo ha assunto un significato diverso, che suona più come: "La leggenda dei videogiochi". Parliamo infatti di una serie encomiabile e incancellabile che dal lontano 1986, anno in cui apparse per *Famicom* grazie alla geniale mente di ***Shigeru Miyamoto***, ha collezionato successi su ogni console di casa ***Nintendo***. Poteva dunque mancare un nuovo capitolo per il doppio e "toccabile" schermo del ***DS***? La domanda è retorica, dunque non perdiamoci in ulteriori chiacchiere. Il primo elemento che notiamo è proprio il legame con il capitolo rilasciato nel 2002 per Nintendo GameCube: un legame che non si sofferma alla trama e ai personaggi ma anche allo stile grafico. La maestria nell'uso del cell shading in ***Phantom Hourglass*** non può far altro che mettere a tacere le tante malelingue che dubitavano della potenza tecnica del ***DS***. Poligoni e animazioni fluide, inquadrature accativanti e ambientazioni 3D fiabesche e da capogiro... cosa volere di più da ***Zelda***?



GRAFICA	94	93 GLOBALE
SONORO	92	
GIOCABILITA'	93	
LONGEVITA'	93	



Sony Ericsson S500i





Minimalista al punto giusto, compatto: una sorpresa!

Intendiamoci subito: se cercate uno di quei cellulari ultra accessoriati e costosissimi, non è questo il caso! Infatti questo mese parliamo di un cellulare di fascia media che è tuttavia in possesso di un "*appeal*" irresistibile: il ***Sony Ericsson S500i***. Si tratta di uno slide-phone ultra compatto (con soli *1,4 cm* di spessore) dal design ricercatissimo ed estremamente curato (considerando la fascia di prezzo). Pur non essendo in possesso di connettività HSDPA e Wi-Fi il cellulare ha una buona dotazione che lo rende alquanto appetibile: foto-videocamera da *2 Megapixel* (oramai sono uno standard) in grado di scattare foto "decenti" e, inaspettatamente, video di buona qualità. Tuttavia, come sempre del resto, i ***Sony Ericsson*** lasciano il segno con la qualità del **player MP3**: audio ineccepibile (soprattutto con gli auricolari in dotazione)! Infine una curiosità: gli sfondi, animati, dell'***S500i*** cambiano con il trascorrere del tempo, proprio come accade sulla ***PSP***.

SITO UFFICIALE:
www.sonyericsson.com

RETE: QuadBand - GPRS - Edge – **PESO:** 94 gr. – **DISPLAY PRINCIPALE:** 240x320 pixel / 262 mila colori – **MEMORIA:** 12 Mb espandibili tramite Memory Stick M2 – **LETTORE MP3:** Integrato – **CONNETTIVITÀ:** Bluetooth - USB

Samsung Sgh ZV60



Semplice ma accessoriatissimo!

Samsung sta rapidamente conquistando consensi grazie, soprattutto, ai propri Slide-Phone ultra compatti ed accessoriati. Tuttavia ci sono anche altri, ottimi, telefoni della casa coreana: l'esempio è l'SGH ZV60, caratterizzato da un design a conchiglia molto curato, materiali ineccepibili e una dotazione notevole per un telefono di fascia medio-bassa. Fotocamera da 2 Megapixel, vivavoce e modem integrati, Bluetooth, player multimediale e videochiamata. Tutto in un cellulare Dual Mode facile da usare e con un peso contenuto in soli 105 grammi. Consigliato.

SITO UFFICIALE:
www.samsung.com

RETE: QuadBand - UMTS - Edge – **PESO:** 105 gr. – **DISPLAY PRINCIPALE:** 176 x 220 pixel / 262 mila colori – **MEMORIA:** 30 Mb espandibili tramite microSD – **LETTORE MP3:** Integrato – **CONNETTIVITÀ:** Bluetooth, USB



MOBILE NEWS
The Latest News From The World

Batterie Nokia: nuovi problemi e polemiche
Situazione "esplosiva" per il colosso finnico

Per Nokia è indubbiamente un ottimo periodo: vendite da record e una moltitudine di modelli presenti in ogni fascia di mercato. Tuttavia il colosso finlandese è incalzato dalle segnalazioni di batterie difettose che, in alcuni casi, possono addirittura esplodere. Dopo il modello Nokia BL-D3 si è aggiunto alla lista delle "dinamitarde" anche la batteria marchiata Nokia BL-5C, fatto che preoccupa molto i possessori di telefoni Nokia.





TOP SECRET: "ELBA", il segreto Motorola
Una serie di nuovi "super-cellulari" contro Nokia

Motorola, dopo il rilascio sul mercato della nuova generazione Razr (che influenzerà il "family feeling" dei modelli del colosso americano), è al lavoro da alcuni mesi sul "Project ELBA", una sigla che caratterizza i nuovi modelli della Motorola, di una classe superiore alla serie Razr, con fotocamera da 5.0 megapixel, un ampio schermo touchscreen, Wi-Fi ed antenna GPS integrata per sfidare la NSeries di Nokia.

MOBILE GAMING

tutti i migliori giochi per il tuo TELEFONO CELLULARE!

GOGO DANCE

Un dancing game sicuramente pensato per le ragazze questo GoGo Dance. Dopo aver scelto la nostra ballerina preferita potremo vestirla ed accessoriarla di tantissimi oggetti alla moda per poi farla scendere in pista a scatenarsi in sensuali balli. Il gameplay ricalca i classici del genere perciò scaldate i rilfessi e il vostro tempismo per eseguire una performance da urlo.

VOTO 79



I SIMPSON



Un power game che non ha certo bisogno di presentazioni. Basta osservare le immagini per capire di che tipo di gioco stiamo parlando: finalmente un adventure game ispirato all'ironico mondo dei Simpson. Con Homer al vostro comando (e ho detto tutto) dovrete girare per Springfield interagendo con tutti i personaggi, cercando di evitare un esplosione atomica. Doh!

VOTO 85

4 WHEEL XTREME



Bestioni a quattro ruote motrici, guidatori folli che si sfidano con ogni mezzo e una buona varietà di piste: 4 Wheel Xtreme è un racing game, con grafica 3D, che incentra l'azione di gioco sulle corse clandestine fuoristrada. Fino a 4 giocatori potranno sfidarsi in diverse modalità, tra cui le classiche Time Trial e Gara Arcade. Un buon titolo, anche se soffre di alcuni rallentamenti e di una longevità scarsa.

VOTO 81

ARMY OF HEROES



Uno strategico per mobile fatto così bene è da considerarsi una fortuna per noi veterani del PC. Army of Heroes vi metterà al comando di un esercito di eroi alle prese con le creature dell'inferno, sfoggiando sempre una buona miscela di magia e divertimento. Grafica semplice ma funzionale, oltre 40 missioni e un gameplay per certi versi originale, fanno di questo titolo un must per gli appassionati del genere.

VOTO 90

SKATE

Largamente ispirato alla nuovissima serie del mercato nextgen, Skate è ovviamente un gioco dedicato allo sport estremo su tavola a rotelle. Questa versione per mobile convince appieno per giocabilità e stile ma alla lunga può risultare ripetitivo. Potremo eseguire quasi tutti i trick e le "mosse" tipiche degli skater professionisti con la pressione di varie combinazioni di tasti.

VOTO 77



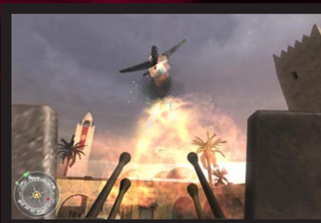
MEDAL OF HONOR



Airborne e un altra conversione di un gioco dedicato alle "grandi" del panorama videoludico. Dovremo comandare il nostro esercito verso i vari obiettivi di gioco. Anche se risulta macchinoso e scomodo da giocare, in questo action game avrete comunque voglia di proseguire per i vari livelli grazie alle belle ambientazioni e alla varietà delle situazioni di gioco.

VOTO 86





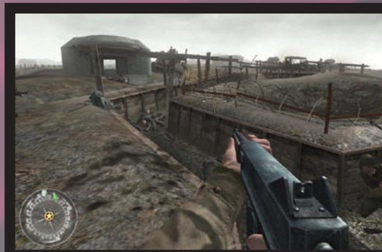
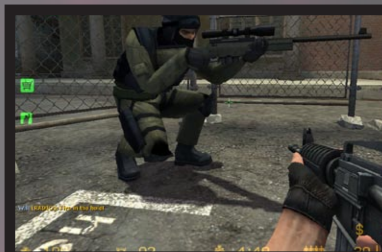

E' TEMPO DI PRO-LAN!

A BOLOGNA INIZIA LA GUERRA DEI MOUSE...

I **Gladiatores tornano dalle vacanze con molte novità**, competizioni e LAN in programma, prima fra tutte la ***Pro-Lan di Bologna***. I team che parteciperanno a questa manifestazione saranno le squadre blasonate di ***COD2*** e ***CS:S***, che hanno acquistato elementi importanti e che sperano di portare i migliori risultati possibili di fronte ai team più rodati che parteciperanno all'evento. Queste le parole dei Team Leaders: ***Cristian "TerroR" Turchetti***, della sezione di ***CS:S***: "Attualmente abbiamo definito la line up del team grazie a qualche innesto ad un precedente team, **Tzunami** (membro ex ***A.S. ONE***) e io, che attualmente sono il Team Leader. In passato ho militato in due buoni team quali **stfu**, **Artic** e **csm**. Il team sta cercando di trovare teamplay e siamo ancora in fase training. Stiamo preparando seriamente l'evento più importante per quest'anno per noi, la ***PRO Lan*** che contiamo di chiudere nel miglior modo possibile". ***Daniel "Tommy" Florean***, ***TL*** della sezione di ***COD2***: "Allo stato attuale, il team dei ***Gladiatores***, con la rosa incompleta com'è, ha poche possibilità di accedere alle finali lan di Bolzano, visti anche i miglioramenti di alcuni team presenti italiani.

Anche se in questo caso si parla di un team nuovo, la squadra cercherà di ben figurare a questa ***Esl Pro Series V*** (***EPS***), probabilmente l'ultima per il capitolo ***COD2***, vista l'imminente uscita del quarto capitolo. Ma nei giorni che ci separano dall'evento, sto cercando di portare all'interno del Team uno o due elementi, per fare un salto di qualità e giocare un'eps d'alta classifica; il tempo però stringe e il torneo più prestigioso in Italia è alle porte... vista anche l'imminente partecipazione alla prolan di Bologna che si terrà dal 28 al 30 di settembre". Il Clan si sta prepararando con tutti i mezzi a diposizione per ben figurare in questa manifestazione... in bocca al lupo ***Gladiatores***!!!

PRO LAN
28 - 30 SETTEMBRE
GRAND HOTEL
BOLOGNA




INTERVISTA A DAVIDE SCHIAVONE

TigerMask, campione italiano di ***PES 6*** e membro del ***Clan GladiatoReS***.

GAME - Com'è stato battere in finale ***Kerobba***?

TigerMask: E' stato il mio vero antagonista per tutto l'anno e averlo battuto è stata l'emozione + forte di tutte da quando gioco a pes...!

G - Obiettivi per il futuro?

TM: Punto a salire sul podio degli europei... e poi vorrei vincere i mondiali.

G - Cosa accadrà nei prossimi tre anni? Chi saranno i veri rivali per il futuro?

TM: Ci saranno le sorprese ma comunque i migliori saranno sempre quei tre o quattro player che si sono distinti fino ad ora!

REAKTOR 5: IL SUONO SIAMO NOI

Dallo Stand-Alone al VST: ecco come personalizzare il suono grazie al potente tool "visivo" di Native Instruments. Con ***Reaktor*** è possibile creare moduli e suoni da utilizzare nei propri brani... per un risultato incredibile!

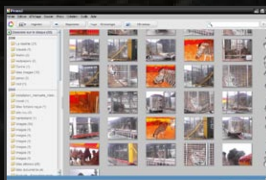
■ EMILIANO GROSSI

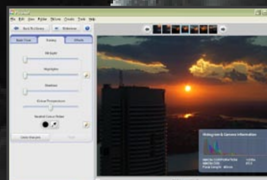
Sono trascorsi oltre unidici anni da quando ***Native Instruments*** rilasciò la prima versione di ***Generator***. Da allora è trascorso molto tempo e la musica digitale è profondamente cambiata. Allo stesso modo quest'applicazione ha subìto numerosevariazioni, fino ad assumere la forma di ***Reaktor***, potentissimo tool per la creazione del suono attualmente alla sua quinta incarnazione. Il programma nasce per offrire a tutti i musicisiti l'opportunità di realizzare suoni e patch da utilizzare all'interno dei propri brani. Dotato di un'intuitva interfaccia grafica, ***Reaktor*** ci permette di editare differenti moduli, che possono essere liberamente collegati tramite linee. In questo modo si ottiene uno schema visivo del percorso sonoro, attraverso le differenti modulazioni. Ma la vera forza del programma risiede nella possibilità di essere utilizzato come ***VST*** all'interno di altri host musicali, come ***Cubase*** o ***Fruity Loops***. Supportato da numerosissime librerie, ***Reaktor*** è a tutt'oggi uno degli strumenti più usati (e preferiti) da artisti di fama internazionale. Da provare!



SITO: www.native-instruments.com | **PREZZO:** $ 389,00 | **DEVELOPER:** Native Instruments | **GENERE:** Sound Design











PICASA: IMMAGINI PER TUTTI!

Google porta le immagini in rete grazie alla nuova versione di ***Picasa***: archivi, filmati e masterizzazione a portata di un semplice click!

■ STEFANO DICATI

Picasa* è un software sviluppato** alcuni anni fa da ***Idealab. Nel 2004 ***Google*** ne ha acquistato i diritti per implementarlo all'interno del ***Google Pack***, un pacchetto freeware per la gestione del proprio ***PC***. Oggi arriva la versione 2.7 di ***Picasa***, che permette numerose funzioni di editing delle immagini, come l'aggiunta di effetti e filtri. Il programma nasce per organizzare tutte le immagini presenti nel proprio hard disk, ma offre la possibilità di creare presentazioni (*slideshow*), filmati e masterizzare nei diversi formati disponibili. E ora si possono caricare le immagini sul web in uno spazio chiamato ***Web Album*** e condividerle con gli altri utenti. Si tratta di un tool estremamente semplice e versatile, pensato per tutti gli utenti che vogliono ottenere risultati in pochi minuti senza dover conoscere approfonditamente i PC.

SITO: http://picasa.google.com | **PREZZO:** Freeware | **DEVELOPER:** Google | **GENERE:** Gestione foto

XilencePower RedWing Gaming Edition 1000 Watt

Massima potenza per gli hardcore Gamers!

●●● Fino a pochi anni fa per un computer di fascia alta "bastavano" i classici 400 watt, tuttavia oggi, con un crescente numero di componenti altamente prestazionali, assetate di corrente elettrica (in particolare CPU e scheda video), le esigenze sono ben diverse. Per questo sono nati alimentatori "monstre" come il **RedWing Gaming Edition** da 1000 watt, realizzato appositamente per soddisfare le necessità dei videogiocatori più esigenti. Ma la potenza è solo una delle peculiarità di questo gioiello: si tratta di un dispositivo assemblato con una particolare attenzione verso l'impatto ambientale e il risparmio energetico, grazie alla miniaturizzazione di tutte le componenti, consentendo una riduzione degli ingombri interni ed esterni di circa il 15%. Infine una menzione speciale per il sistema di raffreddamento, dotato di una ventola super silenziosa di ben 135 mm, per temperature estreme!







Transcend DDR2-800 ECC Unbuffered

Memorie a prova d'errore!

●●● Il calo dei prezzi dei moduli di memoria *Ram* non ingannino: la ricerca e i modelli performanti sono in continua evoluzione. Fino a poco tempo fa i produttori si limitavano a miniaturizzare le componenti e ad incrementare le frequenza di funzionamento dei moduli. ***Transcend*** va oltre, varando un modulo Ram ***DDR2 - 800***, dotato del ***Error Correcting Code***, un complesso sistema per monitorare gli errori e, eventualmente, correggerli, donando una stabilità estrema al sistema che lo equipaggia, sia che si tratti di un server che di un sistema votato al gaming estremo. E' la scelta ideale per chi cerca una memoria altamente performante e sempre stabile in ogni condizione.





Ati: driver Open Source per conquistare Linux

Le community Linux sono già al lavoro

●●● Nei videogames il futuro è l'Homebrew, nel mondo dei personal computer è l'Open Source. Linux è diventato il vero antagonista di Windows, grazie alla grande flessibilità e alla ampia possibilità di scelta tra le diverse distribuzioni. Tutto free e modificabile da chiunque. Però è tutto basato sulle librerie OpenGL, che ha sempre limitato il supporto dei produttori di GPU. Intel è stato il pioniere, oggi anche ATi ha compreso l'importanza degli utenti Linux, al punto che AMD (proprietario del brand) ha "liberato" i driver, che saranno sviluppati dalla comunità open source.









LA FINALE SI AVVICINA!

A un mese dalla ***conclusione*** del Campionato Nazionale FNIV di ***PES 6***, i giocatori migliori della Penisola scendono in campo... siete pronti per ***Roma***?

Tutti lo volevano e alla fine è arrivato: parliamo del ***Primo Noprof***, torneo aperto a tutti coloro che non hanno mai vinto una tappa del ***Campionato FNIV***! Il contest, che si è svolto presso la sala giochi ***Extraball*** di Roma, ha visto la partecipazione di oltre 90 partecipanti, decisi a conquistare il titolo di campione in assenza dei Big... tra tutti ha trionfato ***Bestia N-1***, che ha sconfitto in finale ***10Totti10***, vincendo una una fiammante ***PS3*** messa in palio dai ***PES Brothers***. L'evento sarà replicato il prossimo 14 ottobre. Per la terza volta, invece, si è svolto il ***Week End on The Beach*** a Silvi Marina, organizzato da ***Andrea "Sagiptar" Carletti***, dove 300 partecipanti (avete letto bene!) si sono sfidati a colpi di pad... e a sorpresa ***Brunaldo10*** ha vinto sul favorito ***Kerobba***. Quest'ultimo ha recuperato durante l'***Elminster Cup*** di Riccione, ma non è riuscito a frenare il giovanissimo ***Achtung Baby***, che ha trionfato nel **2° *Rebus CUP 07***. Le tappe della stagione hanno poi toccato Rieti, Osimo e Trapani, con le rispettive vittorie di ***Tony Yayo***, ***Brunaldo10*** e ***roby90uno***. Le finali si giocheranno durante ***Romics 2007***, che si svolgerà alla ***Nuova Fiera di Roma*** dal 4 al 7 ottobre. Non mancate! Trovate tutte le info su: ***www.fniv.it***







E LA CLANWAR?

Per il secondo anno consecutivo il clan ***G-UNIT*** (Tigermask, Ice Cube, Tony Yayo, Garcek e Bisl) si aggiudica il titolo di ***Campione d'Italia***, con la vittoria in finale sui ***DEVILS MACHINIST*** (The Legend, Auron, Juza Sp e Kgb). Il capitano Tigermask ha portato la squadra alla vittoria come solo un vero condottiero sa fare... mentre il presidente Shady lancia la sfida per la prossima edizione...







6 Ottobre: Non perdete la FINALE a Romics !



A PROPOSITO DI PALLONE D'ORO...

Non poteva mancare per nessun motivo il *Pallone d'Oro 2007*, competizione annuale che premia il migliore giocatore dell'anno. L'evento è stato una manifestazione di alto profilo e ha visto la presenza di tutti i più noti "Big" del panorama pessistico italiano: da ***Kerobba*** a ***The Legend***, da ***Tigermask*** a ***Auron***, da ***Brunaldo*** a ***Juza Sp***. Il vincitore, per il secondo anno consecutivo, è stato ***Stefano Acquaviva*** noto a tutti come ***Kerobba***, che si aggiudicato il trofeo affrontando in finale l'eterno rivale ***Tigermask***. Coppa di bronzo, invece, per ***Flachi10***, che ha conquistato un meritato terzo posto... e complimenti a tutti i campioni!







FACE OFF

CAMPIONI A CONFRONTO

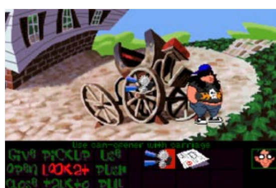
Nome: Davide
Cognome: Schiavone
Nick: TigerMask
Età: 23
Provenienza: Roma
Clan: G-Unit
Squadra usata PES: Chelsea
Da quanto tempo giochi a PES: dai tempi di PES 2, dal 2003.
Qanto giochi al giorno: un'ora circa. Il contributo maggiore viene dalle amichevoli... e da Madre Natura!
Modulo Preferito: 3-4-3
Titoli vinti: Campione d'Italia PESLeague con PES6 e oltre 30 tornei in due anni
L'avversario più temuto: KEROBBA
La rivelazione della stagione: BISL
Programmi futuri: diventare campione d'Europa con PES6, Campione FNIV 2007 e Campione del Mondo con PES 2008!

Nome: Stefano
Cognome: Acquaviva
Nick: Kerobba
Età: 20
Provenienza: Roma
Clan: Elminster
Squadra usata PES: Chelsea
Da quanto tempo giochi a PES: dal primo ISS PRO
Qanto giochi al giorno: gioco solo ai tornei, il mio è un dono di natura.
Modulo Preferito: 4-3-3
Titoli vinti: Campione FNIV PES5 - Pallone d'Oro PES4 e PES6 - 1° Classificato alle finali italiane ESWC PES5 e PES6 - 5° al mondo PES5 - 9° al mondo PES6 - 72 podi su 77 Tornei
L'avversario più temuto: Brunaldo10
La rivelazione della stagione: Brunaldo10
Programmi futuri: diventare Campione del Mondo con PES 2008!



L'ORGANIZZATORE DEL MESE!

Nome: Giuseppe
Cognome: Brattoli
Provenienza: Orta Nova
Età: 28
Nick: Onepiece
Luogo dell'evento: Orta Nova
Come ti sei avvicinato a PES: con PES2, grazie ai miei amici
Primo evento organizzato: 19 ottobre 2005 con PES 4
Numero dei partecipanti: 96
La cosa più divertente accaduta durante un torneo: vendicare Wall, battendo il ragazzo che lo aveva eliminato
Partecipi ai tornei? Sì
Il tuo migliore piazzamento: 1° posto "Coppa Torquemada", con in palio una PlayStation 3
L'evento più riuscito: Onepiece Cup 2006 (17 dicembre 2006)







IL LUNGO GIORNO DEL TENTACOLO!

Cosa accade dopo **Maniac Mansion** secondo **LucasArts**...

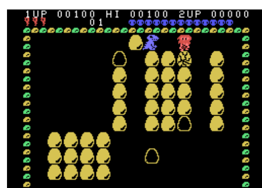
■ A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

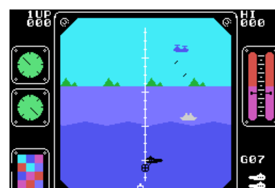
V**ent'anni fa, oggi...* **E' con questa storica frase che inizia *Maniac Mansion, forse la prima avventura grafica che sia mai stata realizzata. E nel 1993 ***LucasArts*** si rimette all'opera per creare il sequel, intitolato ***Day of The Tentacle***. E "*il Giorno del Tentacolo*" è appunto quello in cui il Tentacolo Viola, da sempre animato da propositi malvagi, decide di conquistare il mondo. Sul posto accorrono i protagonisti: il nerd ***Bernard Bernoulli***, già noto ai fan del primo capitolo, la studentessa di medicina ***Laverne*** e il rocker ***Hoagy***. Purtroppo qualcosa non funziona e i tre finiscono in altrettante epoche differenti... Ed qui che inizia l'avventura: interagendo nei vari periodi storici, i nostri eroi dovranno riuscire a sventare la minaccia... inutile dire che i danni provocati saranno maggiori delle buone azioni, con conseguenze impensabili per gli Stati Uniti. Il gameplay è perfetto, mentre la realizzazione tecnica era per qualcosa di incredibile. Un classico, un capolavoro di originalità e ironia veramente raro. Semplicemente geniale!











UNA MULTICART PER CREATIVISION...

Cento esemplari per una cartuccia ***homebrew*** da collezione!

■ Per info:
www.madrigaldesign.it



La maggior parte delle piattaforme può vantare software di emulazione. Ma esistono ancora sistemi che attendono programmi capaci di far rivivere le emozioni di un tempo: tra questi spicca ***CreatiVision***, console importata nel 1983 da ***Zanussi***. A colmare questo "gap" ci hanno pensato alcuni nomi noti del panorama italiano: ***Luca Antignano***, a cui abbiamo dedicato tempo addietro un'intervista dedicata ai ***Game & Watch*** della ***Nintendo***, e ***Giovanni Ortu***, che hanno collaborato al progetto ***Multicart***: una cartuccia "*homebrew*" (fatta in casa), per riproporre tutti i giochi apparsi su questa storica console. Il progetto, che è nato lo scorso aprile, sarà rilasciato nelle prossime settimane, in cento esemplari da collezione. La confezione sarà corredata di una scatola laccata sulla falsariga delle orginali, mentre la cartuccia vera e propria ospiterà 26 giochi e addirittura l'intero parco software della piattaforma. Complimenti!



BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT



www.travelistic.com

Travelistic è una piattaforma di sharing pensata per tutti gli appassionati di viaggi che vogliono condividere i propri video girati nelle varie località del mondo. Un vero e proprio archivio di diari ed esperienze, che permette numerose funzioni. I video sono organizzati per aree geografiche. Dotato di un comodo motore di ricerca. Merita un click.



www.enigmi.net

Per appassionati di Enigmi, un gioco gratuito da risolvere direttamente online. L'obiettivo del gioco è quello di trovare la parola per accedere all'enigma successivo. Per superare il livello è sufficiente sostituire l'indirizzo della pagina con la parola trovata risolvendo l'enigma. Un'originale servizio per coloro che amano l'enigmistica.



www.amazingcomics.it

Quotidiano gratuito di informazione sul fumetto. All'interno sono presenti numerosi articoli, come recensioni interviste, original art, ecomics gratuiti, reportage dalle mostre, dossier, concorsi e sondaggi. Gli argomenti trattati sono molto ampi e spaziano dai Manga ai Comics USA, dai fumetti italiani a quelli europei. Consigliato!



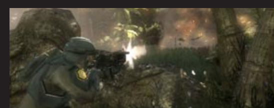
I 5 più attesi...



Halo 3



Final Fantasy XIII



Haze



Prototype



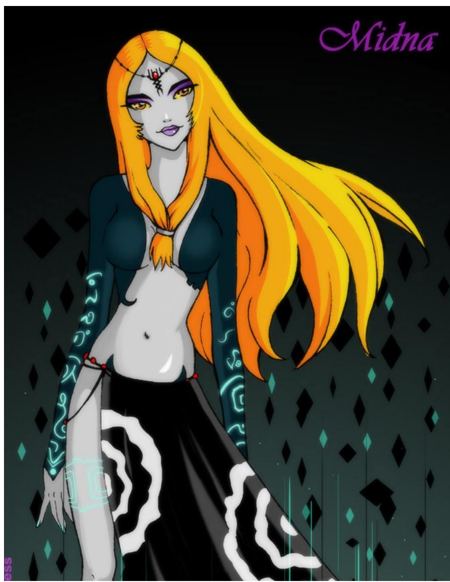
Super Mario Galaxy

SPAZIO AI LETTORI

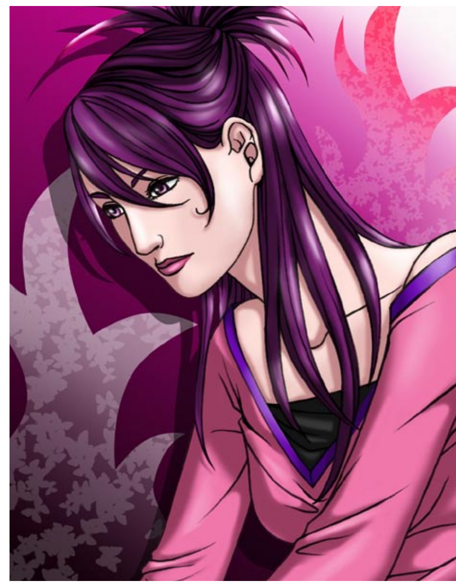
PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!



Privodianima



Fantasy



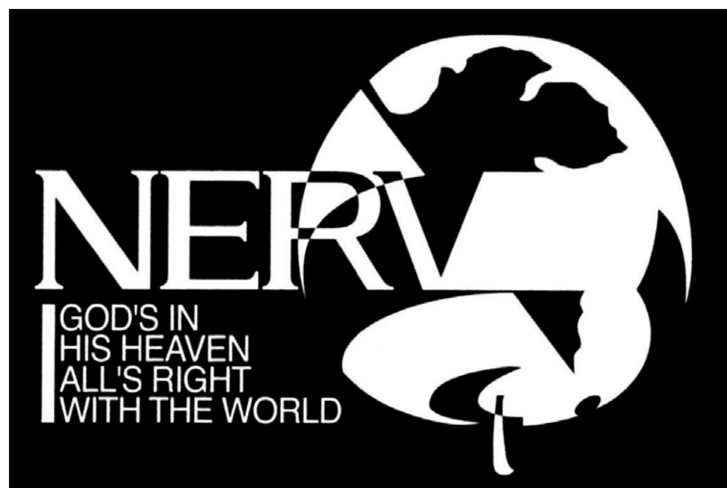
Kiau

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! E questo mese abbiamo tre disegni veramente incredibili... complimenti!

Vuoi inviare un disegno? CLICCA QUI !!!

EVANGELION 1.0: YOU ARE (NOT) ALONE







Il ritorno della Leggenda, la serie che ha fatto la Storia, una vera religione: EVANGELION!

Prendere una serie leggendaria e, a distanza di dieci anni dalla sua messa in onda, riscriverla interamente con tutti i rischi che comporta. Chiunque considererebbe un folle colui che ha avuto questa idea. Ma questi altro non è che uno dei più grandi geni della storia moderna: ***Hideaki Anno***. L'opera a cui ha rimesso mano (e qui si vede il genio e la sregolatezza), una pietra miliare, che ha segnato la storia dell'animazione e del cinema, oltre che la vita dei molti spettatori che l'hanno vista e compresa affondo: il Capolavoro, ***Shin Seiki Evangelion***, tradotto in occidente con il titolo di ***Neon Genesis Evangelion***. Mai una serie televisiva (e, a dire il vero, nemmeno un film) ha raggiunto un tale livello, fondendo religione, filosofia, tecnologia e una atmosfera pregna di poesia, a volte brutale, in grado di scuotere fin nel profondo lo spettatore. Ripartendo dal successo planetario e dallo straordinario plot, il Genio ha creato un nuovo studio di animazione, lo ***Studio Khara***, reclutato il "vecchio" staff della serie originale (inclusi i grandi ***Yoshiyuki Sadamoto***, ***Masayuki***, ***Kazuya Tsurumaki*** e ***Shinji Iguchi***) e, anche se lo ***Studio Gainax*** ha partecipato alla realizzazione, ha ricreato una nuova stesura di ***Evangelion***, che attinge a piene mani dal passato ma soprattutto è in grado di fruire di tutte le nuove esperienze maturate dallo staff e dalle nuove tecnologie della computer grafica. Questa è la premessa che precede il primo dei quattro nuovi film di ***EVA*** (il cui progetto è stato ribatezzato ***Evangelion Shin Gekijoban***, ovvero ***Evangelion Nuova Versione Cinematografica***) in cui i primi tre film reinterpreteranno la serie Anime mentre il quarto sarà un nuovo finale. Il primo atto (visto al cinema, impatto visivo pazzesco), ***Evangelion Shin Gekijo-ban: Jo - Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone,*** è stato sconvolgente! Eccetto l'iniziale senso di deja vù provocato da molte inquadrature riprese dalla serie, un "dettaglio", che può probabilmente essere notato solo dai più attenti: tutti i fotogrammi sono stati ricreati da zero, imitando e migliorando i volti (ora più uniformi). Poi la CG, che ha migliorato i già eccezionali ***Evangelion***, ora in **3D** (come **Neo Tokyo 3** e tantissime altre cose), una Computer Graphic fatta benissimo, che maschera la differenza tra gli elementi 3D e quelli in 2D. Differenze nella storia ci sono, sostanziose a dire il vero...tuttavia mi limiterò nel dire (per non eccedere nello "spoiler", tanto odiato dagli anime-fan) che **Kaworu Nagisa** farà la sua comparsa fin dall'inizio (per l'esattezza verso la fine del primo film), collocabile attorno al sesto episodio. Rivoluzione "mirata", ecco la definizione di ***Evangelion Rebuild***, che innalza nuovamente gli standard delle Opere d'Arte.



INFO

PUBLISHER ITALIANO: N.D.

CATEGORIA: Anime
ANNO: 2007

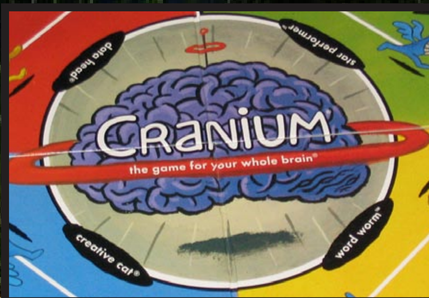
PRODUCTION STUDIO: Studio Khara

SITO UFFICIALE: www.evangelion.co.jp

SUPERVISIONE GENERALE: Hideaki Anno – **CHARACTER DESIGN:** Yoshiyuki Sadamoto – **MUSICHE:** Shiro Sagisu – **REGIA:** Masayuki, Kazuya Tsurumaki – **DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY:** Toru Fukushi – **SCRIPT:** Hideaki Anno

VOTO: 100 — LA LEGGENDA È TORNATA







CRANIUM

QUANDO USARE LA TESTA PUO' RIVELARSI PIU' COMPLICATO DEL PREVISTO...

L'**inverno mestamente si avvicina:** il freddo e la pioggia inesorabili giungeranno alle nostre porte e, nel momento di tedio più assoluto, ecco che ***Cranium*** ci salverà con tanto di "*mantello e tutina attillata*". Signori e signore, senza timore alcuno, affermo che ci troviamo davanti ad un gioco da tavolo definitivo, nelle più classiche delle sue definizioni. Con ***Cranium*** i partecipanti potranno sfidarsi, divisi in squadre, in una grandissima varietà di prove che strizzeranno per bene il vostro bel cervellone. Abbiamo 4 categorie di attività distinte da altrettanti colori: con il rosso avremo domande di cultura generale, con il verde saremo tenuti a impersonare vip, fischiettare canzoni famose o mimare una grande varietà di cose; il blu tirerà fuori l'artista che è in noi, con prove di disegno o di "scultura" tramite un'apposita argilla compresa nella confezione. Infine l'ultima categoria, distinta dal colore giallo, ci impegnerà con giochi basati sulle parole. Il tabellone è suddiviso in due percorsi, uno lento e uno veloce, con delle postazioni "*cranium*" poste ad intervalli regolari. Ogni casella è contrassegnata da un colore che indica la prova che la squadra dovrà affrontare. La vittoria nelle determinate prove segna l'avanzamento o meno della pedina. Quando la pedina raggiunge la postazione "*cranium*" (viola) saranno gli avversari a scegliere la prova che dovremo affrontare. In caso di successo si avrà accesso al percorso veloce, altrimenti si dovrà procedere su quello lento. Una volta arrivati al centro del tabellone, il compito della squadra sarà quello di collezionare una carta per ogni colore e, infine, accedere al domandone finale, scelto dagli avversari, e vincere la partita. Questo gioco si adatta perfettamente ad ogni situazione e bastano 4 amici per potersi divertire. Le risate sono assicurate e l'unico lato negativo è che provoca dipendeza... Da adesso avete un minuto per dire al contrario "*supercalifragilistichespiralitoso*"... se riuscite in questo non avrete rivali!

■ A cura di Mario Moschera





Ghost Rider

Mark Steven e Marvel insieme per dare vita allo Spirito della Vendetta. E il risultato sorprende!

E' **Si dice che la terza sia la volta** buona. E dopo il mezzo passo falso di ***Daredevil*** ed il flop di ***Elektra***, con ***Ghost Rider*** il regista ***Mark Steven Johnson*** fa centro. Un po' per l'atmosfera meno urbana, quasi da vecchio west, un po' per una fotografia particolarmente azzeccata quanto sbalorditiva, l'ennesimo connubio tra la ***Casa Delle Idee*** e la ***Fabbrica Dei Sogni*** risulta essere particolarmente gradevole. Figlio della seconda generazione di eroi della ***Marvel Comics***, ***Ghost Rider*** è tutto sommato un personaggio minore, più horror che tradizionale eroe in calzamaglia. ***Johnny Blaze***, interpretato da un ***Nicolas Cage*** perfettamente a suo agio, è un motociclista acrobatico che, per salvare il padre da morte certa, firma un patto col diavolo. Che come contropartita non pretende la sua anima, ma gli affida il ruolo di "spirito della vendetta", trasformandolo nel ***Ghost Rider***. Il primo incarico che ***Mefistofele***, un cameo di ***Peter Fonda***, gli affida, riguarda una vecchia cittadina fantasma del Texas dove è nascosto un contratto dal valore di migliaia di anime. Solo ***Blaze***, potrà arrivarvi prima di ***Blackheart***, il rivale di ***Mefistofele***. Indimenticabile la cavalcata fiammeggiante dei due. Al contrario del personaggio a quattro colori, la sceneggiatura di ***Johnson*** garantisce al centauro infuocato uno spessore quasi insospettabile. Sostituite le due vignette che ne narrano l'origine segreta con la prima mezz'ora del film, si intravede un character più credibile ed umano. Lo spazio riservato all'azione ne risulta diminuito, ma la sceneggiatura ne guadagna, enormemente. Se è vero, come ripete ***Johnny Blaze***, che è giusto dare seconde occasione, beh, la sua ***Mark Johnson***, se l'è proprio guadagnata. Punto.














Daft Punk

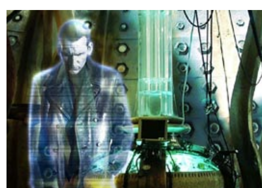
In arrivo un nuovo album per il gruppo elektro-dance più famoso!

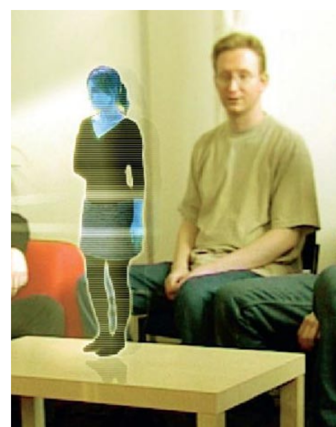
■ A cura di Stefano Taglieri

Ne è passato di tempo da quando la rivista britannica Melody Maker li aveva definiti "*a bunch of daft punk*": un mucchio di stupidi straccioni. Di quella recensioni oggi non resta che questa battuta, diventata poi il nome reale del gruppo, sostituendo il precedente appellativo *Darlin*. I ***Daft Punk***, a quasi quindici anni dai loro esordi, sono più attivi che mai: e dopo l'uscita del loro ultimo ***Alive*** (2006) ora sono al lavoro su un nuovo album, dedicato al concerto di Parigi che si è svolto lo scorso 14 giugno. La raccolta, che sarà rilasciata a novembre con il nome di ***Alive 2007***, sarà aperta dal brano ***Robot Rock***, mentre la canzone ***Harder, Better, Faster, Stronge*** diventerà il primo singolo estratto, con l'accompagno di un video curato da ***Oliver Gondry*** che ha utilizzato alcune immagini provenienti dal concerto estivo di New York. Un nuovo traguardo per un duo che in pochi anni ha saputo conquistare milioni di fan grazie all'originalità del sound e alla sperimentazione di sonorità e tecnologie. Soltanto lo scorso anno i ***Daft Punk*** avevano presentato a Cannes il loro ***Electroma***, film di fantascienza low-budget che aveva riscosso grande apprezzamento. Un gruppo non nuovo a questo tipo di commistioni, come testimonia la precedente collaborazione con il celebre Leiji Matsumoto, che aveva realizzato per loro un video d'animazione di grande impatto visivo. La musica, insomma, come sperimentazione continua di forme d'espressione...

IL DUO FRANCESE

I *Daft Punk* iniziano la loro carriera nel 1992, con il nome di *Darlin*. Il successo arriva con il *The New Wave*!

UN OLOGRAMMA PER CAMBIARE TV

La tecnologia 3D che trasformerà per sempre la televisione!

Il dott. Harold Garner, utilizzando laser e chip prodotti dalla ***Texas Instruments***, ha creato una tv olografica, capace di mostrare immagini in tre dimensioni che fluttuano in aria e che sembrano fantasmi. Se una persona avvicinasse la propria mano all'immagine, la potrebbe attraversare come se si trovasse davanti ad un fantasma. ***Harold Garner*** ha detto che la tecnologia sarà disponibile entro il 2020, ma prima sarà utilizzata negli ospedali e in altri settori importanti. Il prototipo della tv olografica si basa su un complesso sistema di specchi ed utilizza come medium uno speciale polisaccaride derivato dall'agar, una gelatina vegetale utilizzata negli esperimenti di elettroforesi. La parte più importante della tecnologia è un microchip costituito da oltre 800 mila specchi della dimensione di pochi micron. Dovremo aspettare molto per avere un olovisione, ma vale la pena visto che la tecnologia è davvero molto avanzata!

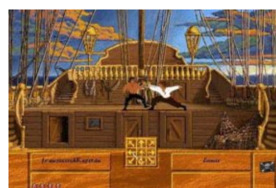


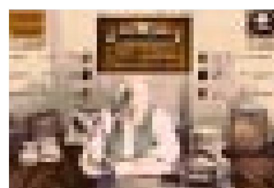
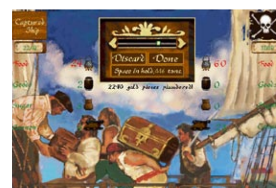
HI-TECH

Articolo inviato da:
Giuseppe Settembre

Sito Internet:
http://beeman.altervista.org



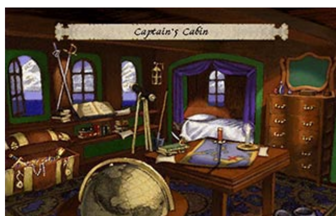


RETROGAMES

ALL'ARREMBAGGIO CON PIRATES! GOLD

Sid Meier ci porta nell'emozioante mondo dei corsari...



Golfo del Messico, gli anni tra il 1500 e il 1650: l'epoca delle conquiste spagnole, l' epoca dello sfruttamento del nuovo mondo. Ma è anche l' epoca leggendaria dei pirati. Temerarietà, coraggio, spirito d'avventura. Un problema per le navi mercantili, in quel periodo, navigare nelle acque tra le Antille e la Florida. Già perchè gli assalti erano all'ordine del giorno e ***Pirates! Gold*** vi darà la possibilità di dimostrare il vostro coraggio, alla guida di un'equipaggio che potrete raccogliere nei porti delle colonie di quel periodo. Stupendo gioco della ***Microprose*** del 1993, con un ringraziamento particolare a ***Sid Meier***, ripropone l' atmosfera che avreste vissuto se vi foste trovati per i mari Caraibici in quel periodo. Un gioiello nella storia dei videogiochi. Collocare questo gioco in una particolare categoria ci risulta molto difficile, poichè presenta elementi di strategia, di azione, di simulazione e di avventura. Un mix veramente ben riuscito e irresistibile!



Articolo inviato da:
Pasquale Congiusti

Sito Internet:
www.squakenet.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 220 SITI

PORTALI

www.freeonline.it	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org
www.itcportal.it	www.dituttogratis.com	www.whoopy.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisditutto.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.tredicesimoshopping.it
www.spaziolink.com	www.onlylinks.it	www.scaricone.it
www.freeuniverse.it	www.gratisfree.it	www.areagratis.it
www.4yougratis.it	www.fniv.it	

GIOCHI E VIDEOGIOCHI

www.farmgames.net	www.madrigaldesign.it/gwmania	www.virtuagames.it
www.squakenet.com	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.supergiochi.com
www.friskon.com	www.marcopace.it	www.dndonline.it
www.lostgames.net	www.cheatsolution.net	www.bitpower.it
www.playerzone.it	www.soluzionistore.com	www.giochini.it
www.consoleworld.org	www.dimensionex.net	www.giochigratisonline.com
www.ludicomix.it	www.xbox-inf.org	www.ps3-inf.com
http://xbox-361.com	http://console-mania.net	www.g4g.it
www.cyberludus.it	www.tuttocittanapoli.eu	www.livearena.net
www.fairplaygames.it	www.trukki.it	www.theishansoul.com
http://gamechannel.netsons.org	http://ut3.iscsnipers.net	www.ictportal.it
www.mandrawoz.net	www.mushouse.it	www.wii-inf.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 220 SITI

http://supergames.altervista.org	www.zupperman.com	http://xbox-361.com
www.nrulez.it	www.ogsi.it	www.retrogioco.com
www.flashpcgames.com	www.media-click.it	www.consoleplanetworld.it
www.ps3ita.com	http://insidemk.altervista.org	http://tekkenjuggler.altervista.org
http://stigates.p2pforum.it	http://onlinegame.helloweb.eu	www.wiimania.net
www.project-console.com	www.rainstars.net	http://xoomer.alice.it/bonacina
www.beppeleso.net	http://coresports.pro-server.net	www.gnupidi.it
www.scratchmusic.it	www.ps2-cartoons.it	http://gabriballets.altervista.org
http://www.f4talesports.clansgame.com	www.limonceclan.com	www.pspartansoldiers.altervista.org
http://age.altervista.org	http://finallevel.altervista.org	http://www.game-play.it
http://gamebreak.altervista.org	www.tdu-italia.com	

COMMUNITY, BLOG E ALTRO

http://ps3gaming.forumfree.net	www.gladiatores.eu	www.edoluz.it
www.sottomondo.org	www.team-impact.eu	www.formiaformia.it
www.virtuasport.it	http://mahat.altervista.org/moreword.html	www.ingegnericonlepalle.com
www.gercommunity.it	www.gokux-community.org	www.handofnorth.it
www.svk.it	http://web.mac.com/fabiocapogna	http://colombo-bt.org
www.pozzyland.net	www.gtasuper.altervista.org	www.egregiosempiterno.com
http://wii.forumup.it	http://spaziare.wordpress.com	www.shopping-garantito.it
www.dugamers.com	http://clannowar.forumup.it	http://dragonballforever.forumcommunity.net
http://shurenworld.blogspot.com	www.drfree.it	http://blog.libero.it/GamesZone/view.php
http://bloodyhunters.forumfree.net	www.progamersita.com	http://xoomer.alice.it/onfornar

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 220 SITI

http://rikyil.altervista.org	http://xoomer.alice.it/danixworld	http://projectconsole.altervista.org
www.gorrasi.it	http://detectiveinvestigator.forumfree.net	http://playnet.forumfree.net
www.mastermiky.it	www.neathonpc.135.it	http://stexe.altervista.org
http://digilander.libero.it/punto_gianluca	www.ziobill.it	www.citynewsonline.org
http://xboxliveclan.forumfree.net	http://xoomer.alice.it/drogbaster	http://otaku6.blogspot.com
http://somethingwickedvault.splinder.com	http://cico83.altervista.org	www.cerix.it
http://mifune.altervista.org	www.scandriglia.net	www.gulligulli.altervista.org
http://westside.wordpress.com	www.salentovip.it	www.beepworld.it
www.ioenoi.it	www.tecnoman.altervista.org	http://sanpei.forumup.it
www.lucanineuropa.eu	www.automodellirc.altervista.org	www.iltempomatto.blogspot.com
www.icesoldiers.it	http://donisroom.spaces.live.com	http://italyclan.forumfree.net
www.gameworldleague.com/nikeddy	www.cammela.altervista.org	www.webalice.it/evangelion87d
http://psykoweb.weebly.com	www.schoolarena.org	www.qbi.it
www.techforum.it	www.tancredionline.com/2moons	http://ut3.iscsnipers.net
www.googlas.it	www.netmachine.info	www.bazarissimo.com
www.romapress.it	www.tnsclan.com	www.ciakland.altervista.org
http://digilander.libero.it/metson07	www.maddenitalianleague.eu	www.speedball2italia.com
www.trovatutto.helloweb.eu	htttp://lav.cpa-site.com	http://agraria.altervista.org
http://nuke.westkiss.com	http://nigerpunk.altervista.org	www.fantasystudios.altervista.org
http://princewalter360.spaces.live.com	www.digitallotto.it	http://freedomtech.netsons.org
http://electropage.spaces.live.com	http://ivan-jr.blogspot.com	www.mircoferrari.it
www.nanduzzo.altervista.org	http://rpgnooukoku.altervista.org	http://free.siportal.it/alfredo.web
http://blog.myhtml.it	www.inrock.info	www.hattrickshornets.it

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 220 SITI

http://nuke.disabileforum.eu	www.imolaclub.altervista.org	www.vivigiarre.it
www.aleval.net	www.printandplay.it	http://youwin.altervista.org
http://www.freewebs.com/gamestationrich	www.enopc.blogspot.com	http://a1giorgio.blogspot.com
http://www.carrassi-giocattoli.com	http://www.beepworld.it/members/lunionefalaforza	http://serpedragone.splinder.com
http://robi13891.spaces.live.com	www.hardesoft-shop.com	www.moviegames.it
http://gamebreak.altervista.org	http://lukevi.altervista.org	http://buscialacroce.blog.tiscali.it
www.stefanovantini.com	www.evolutionprice.com	http://www.crazystorebay.com
http://imperivm.altervista.org	http://smackdownpsx.altervista.org	http://www.magillanet.altervista.org
http://www.guarazone.net	www.tbhreloaded.it	

SE VUOI AGGIUNGERTI A QUESTA LISTA CLICCA QUI

GAME

La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo

EDIZIONI PLAYER Srl:
SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19
00040 Rocca di Papa (RM)
REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202

PER LA TUA PUBBLICITA':
Fabrizio Falsetti - Tel. 333.81.99.600
Email: info@bibbifa.it

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)